

Dra. Àngela Janer (UNIR)
Dra. Paloma Valdivia (UAB)

ESCAPE ROOM

UNA HERRAMIENTA INNOVADORA
PARA INTEGRAR EN EL AULA

Empezar





1- Gamificación en el aula

2- Escape Room

3- ¿Cómo crear un escape room?

ÍNDICE



4- Recursos TIC

5- Juguemos

6- Bibliografía



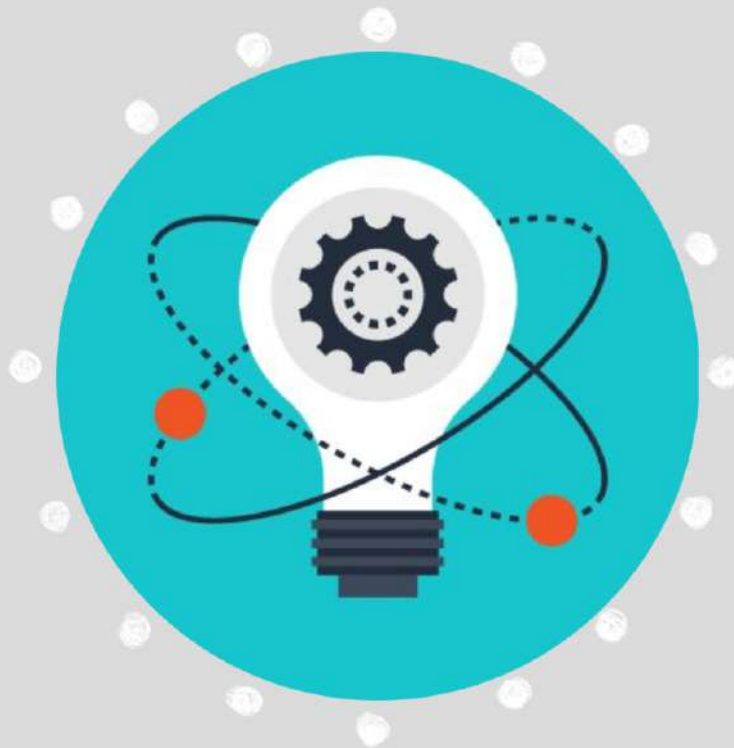
1

GAMIFICACIÓN EN EL AULA

¿Qué es? ¿En qué consiste?



Hablemos de innovación



Cambio

Reflexión

Mejora

Transformación



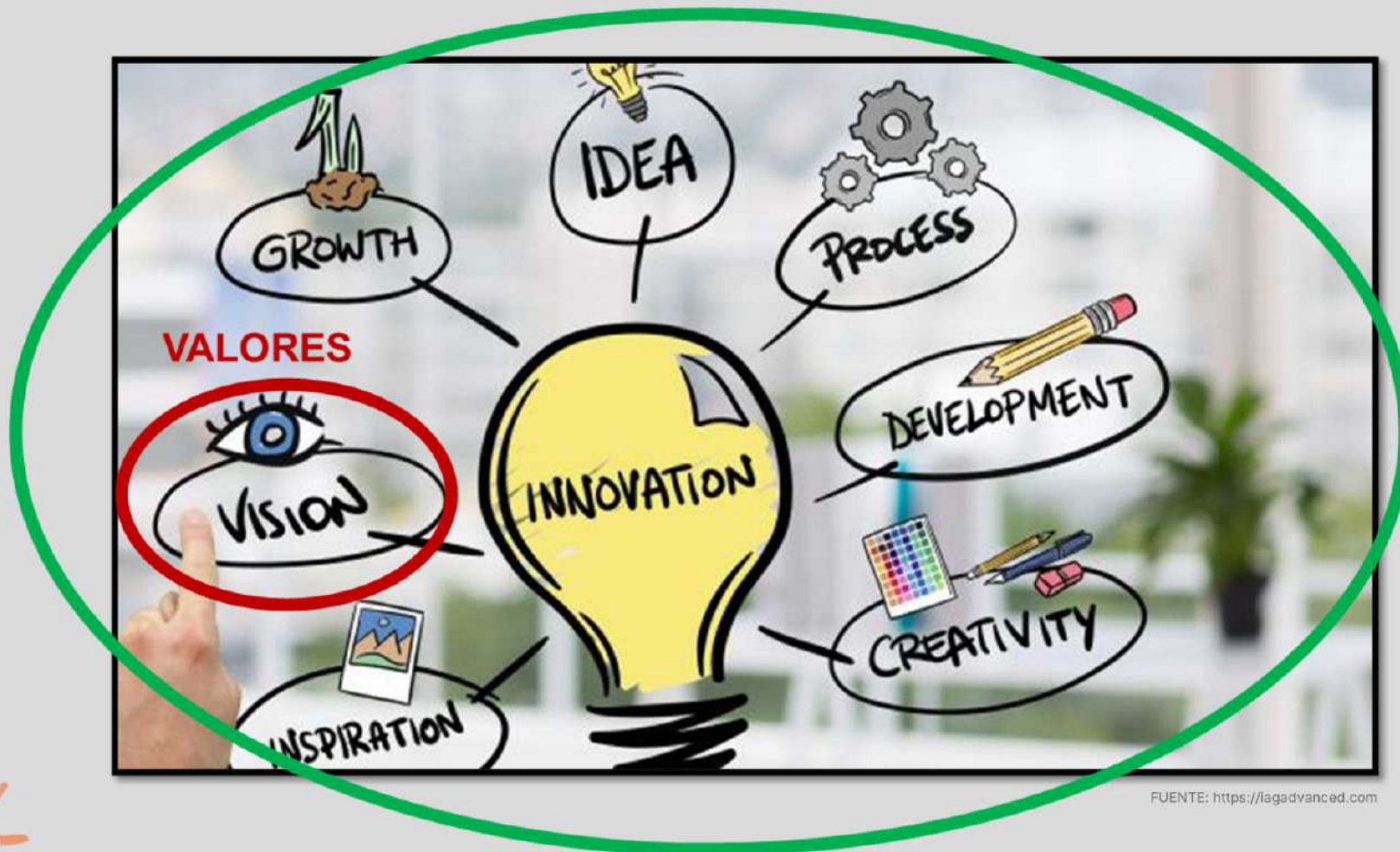


FUENTE: <https://localo.com/es/diccionario-de-marketing/que-es-digital-native>

Los docentes necesitan incorporar a sus clases metodologías innovadoras que capten su atención, permitan a los estudiantes conectar el aprendizaje con su día a día y motivarlos.



FUENTE: <https://www.opstart.ca/importance-motivation-growing-business/>



FUENTE: <https://lagadvanced.com>

¿Qué es la gamificación?



<https://youtu.be/9IX1V2eK8GM>

Si bien el término “gamificación” fue acuñado en 2002 (Marczewski, 2012), no fue hasta finales de 2010 cuando su uso en el aula comenzó a sonar con más fuerza.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados





Desarrolla habilidades colaborativas entre los estudiantes (trabajo en equipo)



Competición: Los jugadores pueden ganar o perder, pero la clave de los juegos debe ser potenciar la motivación y la implicación de los alumnos en su proceso de aprendizaje

Diferentes actividades en las que se puedan obtener puntos para llegar a una recompensa final



Permite la inclusión de cualquier tipo de contenido curricular



TIPOLOGÍA



Acumulación de puntos:

Se asigna un valor a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan



Escalado de niveles:

Se definen niveles que el usuario deberá ir superando



Obtención de premios o regalos:

Se van entregando a medida que se van cumpliendo objetivos



Clasificaciones:

Según los puntos obtenidos u objetivos logrados se subirá o bajará en un ranking



Desafíos:

Competiciones entre los usuarios para lograr los premios



Misiones o retos:

Conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, sólo o en equipo

femxa.es
Cursos

ESCAPE ROOM



ESCAPE ROOM

¿Qué es?

¿Qué mejora educativa nos aporta?

02

Sala de escape en la que debemos estar durante un tiempo determinado hasta resolver un enigma o problema a través de un conjunto de pistas o misiones.



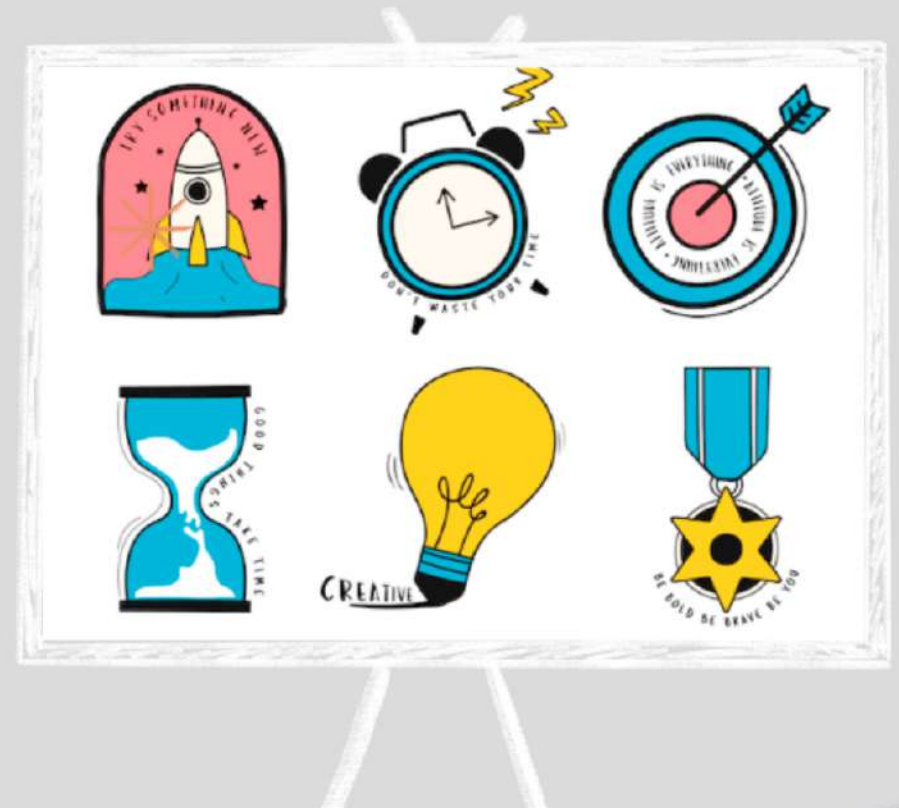
FUENTE: <https://reversumroomescape.es/room-escape-educativo/>



Beneficios educativos



- Promover la motivación
- Aprender haciendo
- Facilitar la inmersión en el aprendizaje
- Desarrollar la imaginación
- Capacidad de resolver problemas
- Fomentar la cohesión del grupo y el trabajo en equipo
- Aprender a pensar antes de actuar
- Evaluar de forma alternativa los conocimientos adquiridos de una materia



10 Reasons to Play BreakOutEdu

By @MariaGalanis

@sylvia duckworth

1

It's fun for everyone!



2

It is adaptable to any subject area

MATH
SCIENCE
PHYSICS
SOCIAL STUDIES
LANGUAGE ARTS
VISUAL ARTS
MUSIC
DRAMA

3

It promotes collaboration and team-building



4

It develops problem-solving & critical thinking skills



5

It enhances communication skills



6

It challenges players to persevere



10

It's inquiry-based learning at its best



9

It's student-centered



8

Students learn to work under pressure



7

It builds inference skills



03

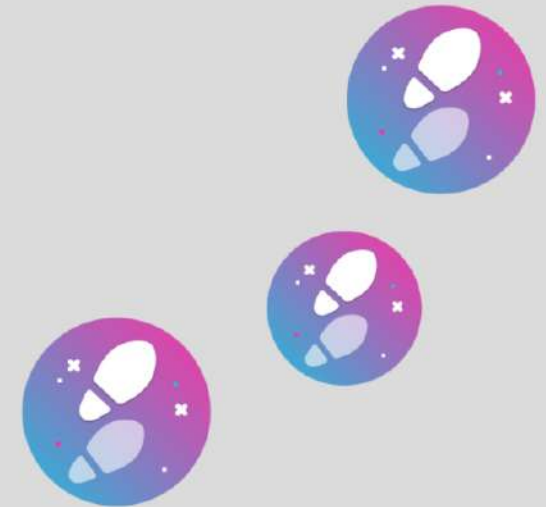


¿CÓMO CREAR TU ESCAPE ROOM?

Elementos principales

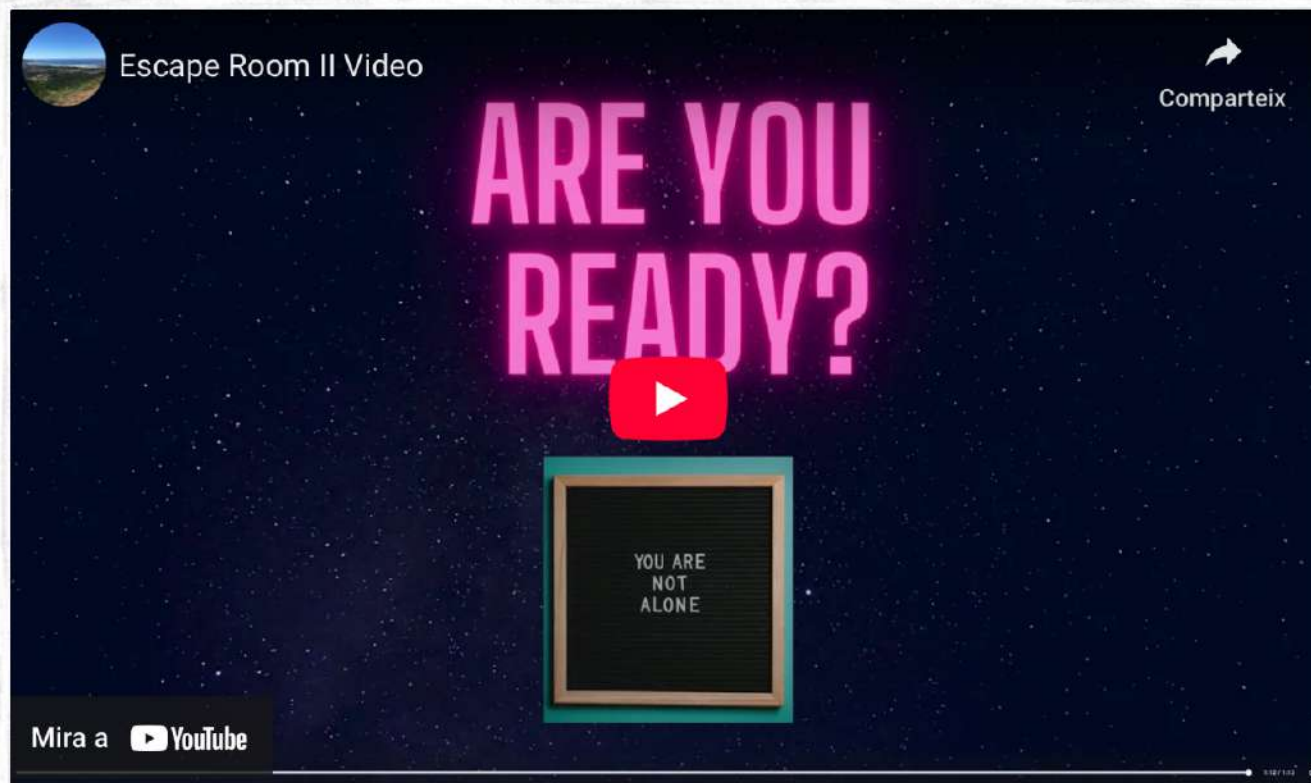
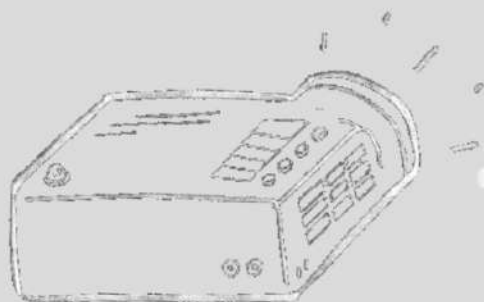
Primeros pasos

1. ¿Qué materia / tema quiero gamificar?
2. ¿Cuál es el público meta?
3. ¿Individual o en grupo?
4. ¿Cuánto tiempo necesito para desarrollar la actividad?
5. Historia: hilo conductor del juego (temática)
6. Misiones
7. Recompensas
8. ¡A jugar! Puesta en práctica de la actividad.
9. Evaluación: resultados obtenidos de la actividad con fines investigadores (avance del campo de conocimiento y de la actividad docente)



HISTORIA

Cualquier escape room necesita una historia que despierte el interés del alumnado y les motive a participar.



<https://youtu.be/99imOYs9Pwo>

MISIONES

Es muy importante que detalles muy bien las misiones que los alumnos tendrán que superar.

- Instrucciones sencillas pero completas (incluso con audio)
- Hilo conductor
- Claves y candados a lo largo del juego (mayor o menor dificultad)
- Variedad de herramientas
- Control del tiempo
- Número limitado
- Los códigos los pueden buscar ellos o también te los pueden pedir a ti (cuidado con los alumnos en asíncrono).
- ¿Qué pistas le vas a dar a los alumnos si se quedan atascados? ¿Pasa algo si piden pistas?



RECOMPENSAS

- ⌚ Pueden ser individuales o colectivas
- ⌚ Certificados, trofeos, badgets...
- ⌚ Pregunta de examen
- ⌚ Posibilidad de subir nota
- ⌚ Banco de recursos



PUESTA EN MARCHA

¿ Qué necesitas ?

1. Información para los estudiantes

2. Comprobación técnica

3. Tiempo

4. Feedback

7. Recompensa final

ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EDU



¿QUÉ ES UN ESCAPE ROOM EDU?

Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para escapar de una habitación donde se les ha encerrado al iniciar el juego.



¿QUÉ ES UN BREAKOUT EDU?

Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para obtener los códigos secretos que abren la caja misteriosa.



OBJETIVOS



NARRATIVA

Es la historia que ocurre a lo largo del juego.



DIVERSIÓN

Es el elemento lúdico del aprendizaje.



TIEMPO

Es el tiempo máximo para completar todos los retos.



METACOGNICIÓN

Es la reflexión sobre el propio aprendizaje.



PUNTO DE ENTRADA

Es el punto de partida del juego, donde se establecen las reglas y se comienza a resolver los retos.



RETOS

División de retos conectados con el currículo, con distintos niveles de dificultad y que requieren los diferentes conocimientos.



MATERIALES

Recursos de material necesario para realizar los retos y avanzar en el juego.



ESPACIOS

Ámbitos y áreas de desarrollo de los retos, donde se genera una experiencia de aprendizaje inmersiva y significativa.



DESENLACE

Recompensa final del juego, donde se reconoce el esfuerzo y se celebra el logro.

CONEXIONES PEDAGÓGICAS



@CPoYAToS
#PROFESINNOVADORES



HISTORIA

EJEMPLO



MATERIA: Innovación docente e investigación educativa
PÚBLICO: alumnado universitario
NIVEL: máster

Janer Hidalgo, À. (2023)



RECOMPENSA



4

RECURSOS

Herramientas TIC para elaborar un
escape room virtual



Diferentes recursos...



<https://escapp.dit.upm.es/>



<https://escueladeexperiencias.com/recursos-escape-room/>



<https://ivanavila.es/index.php/2021/03/16/recursos-para-crear-un-escape-room-educativo/>

DISEÑO DE ESCAPE ROOMS ONLINE EDUCATIVOS

NIVEL 1: LA NARRATIVA O HISTORIA

Nombre	Herramienta
Bancos de vídeos gratuitos	<ul style="list-style-type: none">• Pexels• Videezy• Gifing• Pixabay• Freepik
Editor de vídeo	<ul style="list-style-type: none">• Canva• Flexclip• Shotcut
Modulador de voz	<ul style="list-style-type: none">• Voice changer
Grabador de pantalla	<ul style="list-style-type: none">• ActivePresenter
Generador de cartas antiguas	<ul style="list-style-type: none">• Generador de cartas
Generador de conversaciones de Whatsapp	<ul style="list-style-type: none">• Conversaciones de Whatsapp• Chats de Whatsapp
Personajes que hablan	<ul style="list-style-type: none">• Voki• Muglife (APP)• Chatterpix (APP)• Snapchat/Instagram (APP)

¿PREGUNTAS?

¡JUGUEMOS!

Ejemplo de escape room virtual

05



<https://view.genially.com/60811bbc0cd6d30d0ea764bd/interactive-content-encuentra-al-impostor>

06



BIBLIOGRAFÍA



- Hernández-Horta, I., Monroy-Reza, A. y Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación Universitaria*, 11(5), 31-40.
- Janer Hidalgo, À. (2023). Learning to Innovate by Innovating: An Escape Room Experience in Training Future High School Teachers. En A. Santamaría & E. Alcalde (Eds.), *Learning With Escape Rooms in Higher Education Online Environments* (p.91-113). Igi Global.
- Lee, J. y Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Oliva, H.A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, 44, 30-47.
- Santamaria Urbieto, A. y Alcalde Peñalver, E. (2019). Escaping from the English classroom. Who will get out first? *Aloma*, 37(2), 83-92.
- Santamaria Urbieto, A. y Alcalde Peñalver, E. (2020). Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos? *Revista Brasileira de Lingüística Aplicada* 20(4).
- Sierra, M.C. y Fernández-Sánchez, M.R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación* 36(18), 105-115.

+ info





¡Gracias!



angela.janer@unir.net
paloma.valdivia@uab.cat